井出洋介名人の

CAP-IM

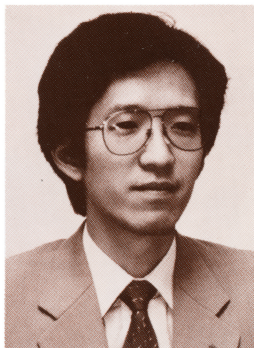
勝てば実力。
負ければベンキョー。

取扱説明書

CAPCOM

任天堂ファミリーコンピュータ

ごあいさつ

４人揃わなければ 卓を 囲めない麻雀も、 ファミコンの普及によって、 ひとりでも楽しめるようになりました。 とりわけこのソフトは、単なるゲームだけでなく数々の趣向をこらしてあります。まず“名人リーグ戦”。 これを勝ち抜けば、あなたも“名人”の仲間入りです。　そして“実戦問題”。こちらは“必勝の一打” “これでバッチリ多メンチャン” “究極の点数計算問題”の３つのパートに分かれており、初心者にとっては、家に居ながらにして麻雀教室の役割りを、上級者にはパズル的な楽しみを提供するものです。さらに、この解説書にも段位認定問題が付いており、全問正解者には“井出洋介名人の段位認定証”が贈られるのです。
こうして、メンツが揃わなくても楽しみながら麻雀が強くなる“実戦麻雀”に、あなたも本気でチャレンジしてみませんか。

井出洋介

このたびはカプコン・ファミリーコンピュータカセット"井出洋介名人の実戦麻雀(CAP-IM)"をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

使用上の注意

1.精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。
2.端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3.シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4.ゲーム時は、なるべくTV画面から離れてください。
5.長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分~20分の小休止をしてください。

〈このソフトの基本ルール設定〉

- 25,000点持ち
- トイメン勝負、ただし互いにチーができる。ツモアガリの際には4人打ち方式の点数授受を行う。

〈例〉マンガン・ツモの場合

自分が親の時——子から4,000点ずつもらえる。

自分が子の時——親から4,000点。子から2,000点ずつもらえる。

- マンガンをツモられた場合

自分が親の時——4,000点を払う。

自分が子の時——コンピュータが親なら4,000点。子なら2,000点払う。

- 1翻しばり(アガった時に1翻あればよい)
- フリテン、形式テンパイあり。ただし、フリテンはツモアガリでしかアガれない。
- 喰い変えあり。
- 喰いピンフの出アガリ——30符計算。
- チートイツ25点ベース2翻計算
- 30符6翻は満貫に切り上げず正確に計算する。
- 積み場の表示は8本場まで。
- 場ゾロ2翻
- リーチ宣言牌でアガリの場合、リーチ棒も含まれる。

〈コントローラー各部の名称と操作の説明〉

〈牌セレクトボタン〉

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

ツモⓃボタン

SEL	ST	カン	ポン	チー	リーチ	ロン

セレクト スタート

●牌セレクトボタン

ステハイの時、アルファベットに対応した牌をすてる。他に、カン、チーをする時、いくつか選び方がある場合等に使用する。

●SELECTボタン

ゲーム設定、ルール設定、ＢＧＭモード等の選択に使用。

●STARTボタン

ゲームを始める時等に使用。

●カン・ポン・チー・リーチ・ロンボタン

カン・ポン・チー・リーチ・ロンの時や、モード決定の時に使用する。

ゲームの始め方

●まず、各モードを決定する。

SELボタンでカーソル（▶）を移動し、STボタンで決定

▶実戦麻雀　　実戦問題　　名人リーグ戦

■実戦麻雀

コンピュータを相手に対戦する。SELボタンでカーソルを移動し、STボタンで決定する。ルール変更をする時は「ルール設定」か「特殊ルール設定」を選択し、SELボタンで選択。カンボタンでルールの有無を決定する。STボタンを押せば下記の画面に戻る。 ＢＧＭも同様にSELボタンで選択し、STボタンで決定する。（メドレーを選択すると１局毎にＢＧＭが変わっていく）

▶ゲームスタート　　ルール設定
特殊ルール設定　　ＢＧＭセレクト

ゲームの進め方

●**ツモ**……Nボタンを押す。
●**捨て牌**…不用な牌の上に表示されているアルファベットのボタンを押す。
●**カン・ポン・チー**……カンポンチーボタンを押す。チーできる牌が2種以上ある時は、（一萬(A) 二萬(B) 四萬(C) 伍萬(D)で三萬をチーしたい時）チーしたい牌、それぞれのアルファベットを押す。
（一萬二萬でチーしたい時は、チーボタンとABを押す）
●**リーチ**……リーチボタンを押してから牌を捨てる。
●**アガリ**……ロン、ツモにかかわらず、ロンボタンを押す。
※1局終了する度に点数が画面表示される。STボタンを押すと点数授受が行われ、ゲーム再開。

ルール設定

"実戦麻雀"を選択したら「ルール設定」を選択し、自分の好みのルール設定で開始する。

●**裏ドラ**
リーチをかけてアガった人の特権ルール。ドラ牌の下の牌もドラになる。アガるまで見ることはできない。

●**カンドラ**
カンのたびにドラがふえるルール。ドラ牌の右側上段の牌を表示し、それが新たなドラ牌になる。暗カン明カンにかかわらず、カンと同時にドラがめくられる。

●**カン裏**
カン牌の下の牌もドラになるルール。

●東風戦
東風戦だけで１ゲームとするルール。

●半荘戦
東風戦と南風戦で１ゲームとする。南風戦の最後の局をオーラスという。

●フリテンリーチ
アガリ牌が自分の捨牌にある状態（フリテン）からリーチをかけられるルール。ツモ以外ではアガれない。

●ノーテン親流れ
１局が無勝負に終わった場合、親がテンパイしていなければ（ノーテン）、下家に親が流れる。ただし、オーラスは自分かコンピュータがアガらなければゲーム終了しない。

●アガリのみ連荘
連荘は親のアガリのみ。つまり流局すればテンパイしていても親が流れるルール。ただし、オーラスは自分かコンピュータがアガらなければゲーム終了しない。

●食いタンヤオ
タンヤオはメンゼンでも喰っても１翻役だが、１部では“食いタンなし”とし、喰えば役にしないルールもある。

チー

●手牌はすべてタンヤオだが、アガリ牌もタンヤオでなければならないから注意。ならタンヤオだが、では、タンヤオにならない。

●リーチ１発
“リーチ”をかけて１巡のうちにアガれば１翻ふえるルール。ただし、ポン・チー・カンが入れば１発は消える。

をアンカンしてのち、でのリンシャンカイホウは一発にならない。

●ノーテン罰符
その局がノーテンに終わった場合、ペナルティを支払うルール。通常、場に3,000点。ただし、このソフトではコンピュータとPLAYERとの間のみ1,500点ずつのやりとりを行う。

●ツモピンフあり
ピンフをツモアガった時はツモ２符を入れずに20符２翻で計算するルール。

●ツモピンフなし
ピンフの手をツモアガった際、ツモ２符を計算する代わりにピンフ役が消えるルール。

●２翻シバリ
５本場以降、最低２翻ぶんの役がなければアガれない。

特殊ルール設定

●ダイシャリン(大車輪)
ピンズのチンイチ七対子で数が連続している形。役満。

●サンレンコー(三連刻)
同種の数牌を連続して３コーツそろえた役。２翻役でナいても変わらないが、メンゼンなら自然に三暗刻もつく。

●ドボン

持ち点がゼロ以下になった時点でゲーム終了するルール。

●アカウーピン（赤五筒）

4枚あるウーピンのうちの2枚を赤く塗りドラとする。

●スーレンコー（四連刻）

三連刻が発展した役で、連続したコーツが4組なければならない。明刻・暗刻を問わず役満扱いされている。

●シーサンプーター（十三不搭）

親なら配牌、子なら第1ツモをした手牌のなかに、シュンツ、コーツ、カンツはもちろん、搭子（ターツ）、ペン搭、カン搭もなく、しかも雀頭として対子が1組だけある形。役満。

●流し満貫

1局が終了した時点で、自分の打牌がすべて么九牌であり、かつ他家からチー、ポン、カンされていない場合、満貫のアガリとする。

●4枚七対子

手牌の中の同種牌4枚を2対子とみなし七対子に使える。

● で4枚七対子だが でもアガれる。

●ショウドウポン（小同碰）

三色同刻のくずれた役。下記の例で言えば、でアガれば三色同刻だが、でアガれば小同碰となる。1翻役。

●でであがれば三色同刻となるところだが……。

●ヒャクマンゴク（百万石）

加賀百万石とも言い、マンズのチンイチの変型役。アガった時のマンズの合計が百萬を越えれば役満。

●合計で105万石。

このソフトには以下の特殊モードがあります。

●ガールフレンド

1局終了するたびに、画面にカワイイ女の子が現われてキミを応援してくれる。いろんなコールをしてくれるゾ。

●キャンセル

配牌が悪い場合、1局に1度だけ全牌チェンジできる。キャンセルしたい場合、配牌後6秒以内にセレクトボタンを押す。続行の場合はスタートボタンを押す。

●ドラフラッシュ

ドラ牌の上のアルファベットが点滅し、ドラ牌を教える。

■名人リーグ戦

Bリーグ ⇨ Aリーグ ⇨ 決勝 ⇨《優 勝》

ルール設定

この名人リーグ戦では、名人戦・最高位戦等の競技麻雀ルールを採用している。

- 30,000点持ち。
- 喰いタンヤオあり。
- カンドラ・裏ドラ・カンウラなし。
- 1発なし。
- フリテンリーチあり。
- 2翻しばりなし。
- ツモピンフあり。
- ＡＢリーグ戦はノーテン親流れ、ノーテン罰符ありの東風戦。 決勝はアガリのみ連荘、ノーテン罰符なしの東風戦3回戦。(先に2勝した方が勝ち)

ゲームの進め方

PLAYERはBリーグから出発する。Bリーグでは3人の雀士と総あたり戦を行い、勝率１位ならＡリーグに進出できる。Ａリーグも同様。Ａリーグで勝ち残れば決勝に出場、前年度名人と勝負する。

但し、２勝１敗で並んだ場合はプレーオフで、コンピュータ側の１人と対戦する。

■実戦問題

●必勝の一打(200問)
●これでバッチリ多メンチャン(25問)
●究極の点数計算問題(50問)

ここでは実戦に役立つ練習問題が合計275問用意されている。SELボタンで問題の種類を選択し、STボタンで決定。
SELボタンで25問おきに問題を選択することもできる。
STボタンで問題スタート。
※名人リーグ戦と同じルールで行う。

〈必勝の一打〉

最も不用だと思われる牌をきる問題。画面に表示される条件をよく考慮して牌(A～N)をきる。

〈これでバッチリ多メンチャン〉

配牌が既に聴牌の型になっている。配牌の下に表示される牌のなかから牌セレクトボタン(A～N)でアガリ牌を全て選びSELボタンを押す。

〈究極の点数計算問題〉

配牌がアガリの型になっている。符や翻数から点数を計算し、A～Cのうち、正しい点数を選びだす。

●右上には正解・不正解が表示され、それぞれコメント(アガリ牌、点数計算等)がでる。

●次の問題に進む時はSELボタンを押す。

〈1翻役〉

●タンヤオ(断么九)

么九牌以外の牌(2～8)を使って手牌をそろえる役。

(ロン 二萬 三萬)

●ピンフ(平和)

4メンツが全てシュンツで、待ちがリャンメン形で、雀頭が役牌でないメンゼンの役。ツモアガるとツモ2符がついてピンフ役が消えるルールもあるが、競技ルールではツモピンフで2翻。ただし、ツモ2符はつかない。

(ロン)

●メンゼンツモ(門前清自摸和)

1度も喰わずにテンパイし、ツモでアガる役。

(ツモ)

●リーチ(立直)

手牌に役がなくても、メンゼン・テンパイの時に限り、"リーチ"と宣言し、リーチ棒(1,000点)を出すことで1翻の役になる。

(ロン ～)

●ホーテイ(河底)・ロン

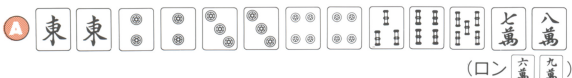
1局の最後の捨て牌(ホーテイ牌)でアガる役。

●ハイテイ(海底)・ツモ

1局の最後のツモ牌(ハイテイ牌)ツモアガる役

●イーペーコー（一盃口）

メンゼンで同じシュンツを２組そろえる役。

（ロン 六萬 九萬）

●カン 三萬 待ち、これでもイーペーコー。

● 二萬 伍萬 待ち、二萬 ならイーペーコー。伍萬 では、ツモかリーチ以外ではアガれない。

●役牌のコーツ（刻子）・カンツ（槓子）

役牌とは、三元牌・場風牌・門風牌のこと。これらのコーツ、カンツは１翻の役になる。ナいても変わらない。また、場風と門風がダブっている場合は２翻になる。

（ロン 三萬 六萬 九萬）

●リンシャンカイホウ（嶺上開花）

カンをして、リンシャン牌でアガった時の役。

●チャンカン（槍槓）

相手がポン牌に加カンをした時、その牌が自分のアタリ牌であればロンができ、１翻の役がつく。ただし、このソフトは２人打ちなのでフリテンになるため、チャンカンはあり得ない。

〈2翻役〉

●ダブルリーチ

チー、ポン、カンのない第１巡のうちにかけるリーチ。

●第1ツモ四萬で西をきればダブルリーチ。　　　　（ロン 一萬 四萬）

●チートイツ（七対子）

トイツが７組そろった役。同じ牌４枚で２対子とするルールもあるが、原則としては７種の異なる対子からなる。

■喰うと１翻さがる役

●イッキツーカン（一気通貫）

同種類牌を1から9までそろえる役。

Ⓐ
Ⓑ

●待ちでならイッツー。

Ⓒ　チー　チー

（ロン 二萬）

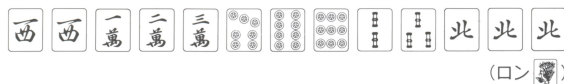
Ⓓ　ポン

●手の中で完成していても、メンゼンでなければ１翻。　（ロン 中）

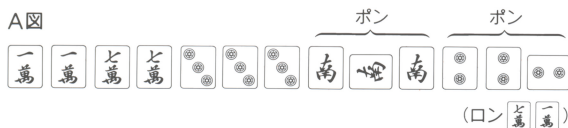
●サンショク（三色同順）

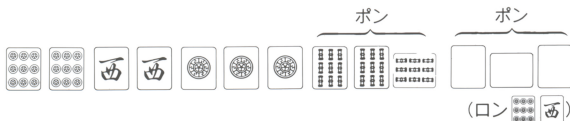
マンズ、ピンズ、ソーズの同じシュンツでそろえる役。

●チャンタ（混全帯么）

４メンツ１雀頭が、すべて么九牌がらみの役。

■喰っても２翻の役

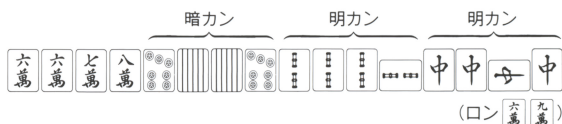
●トイトイ（対々和）

４メンツをすべてコーツ（一部がカンツでも良い）でそろえる役。メンゼンでやればもちろん四暗刻の役満。

●ホンロー（混老頭）

老頭牌と字牌からなる役。トイトイか七対子の形になる。

●サンショクドーコー（三色同刻）

マンズ・ソーズ・ピンズの同数コーツをそろえる役。

●サンカンツ（三槓子）

暗カン・明カンを問わず、3組のカンツがそろった役。

●サンアンコー（三暗刻）

メンゼンでコーツが3組そろった役。図Ⓑのようにシャンポン待ちの時は出アガリでは三暗刻にならない。

Ⓐ

Ⓑ

●西か北をツモってはじめて三暗刻。このような形を“ツモリ三暗刻”という。西や北が出ても、三暗刻にはならない。

Ⓒ

チー

●これでも、ツモアガれば、三暗刻で2翻が加算される。（ツモ［　］中）

〈3翻役〉

●リャンペーコー(二盃口)

・メンゼンでイーペーコーを2組そろえた役。

Ⓐ

(ロン 北)

Ⓑ

● 六萬 九萬 待ち。六萬 なら、リャンペーコーのタンヤオ、ピンフ。

九萬 では安めだが、ピンフ、イーペーコーは残る。

■喰うと1翻さがる役

●ホンイチ(混一色)

マンズ、ピンズ、ソーズのどれか一色と字牌からなる役。

ポン

Ⓐ

●ホンイチは、喰うと2翻になる。 (ロン 九萬 中)

Ⓑ

●メンホンは3翻。 (ロン 北 二筒)

●ジュンチャン(純全帯么)

字牌の入っていないチャンタのこと。

Ⓐ

(ロン 二索)

Ⓑ

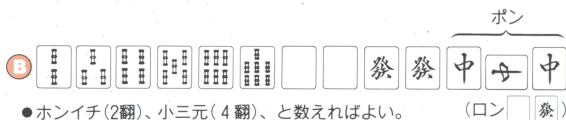
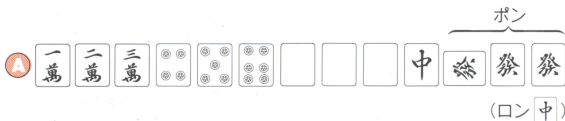
● 九索 ならばジュンチャンだが、六索 だと役なし。

Ⓒ

● 一萬 なら、ピンフ、三色、ジュンチャンだが、四萬 だとピンフのみとなる。

〈4翻役〉

●ショーサンゲン(小三元)

三元牌で2メンツ1雀頭をそろえた役。喰っても4翻。

●ホンイチ(2翻)、小三元(4翻)、と数えればよい。

●レンホー(人和)

子の第1ツモ以前の出アガリで満貫役。ただし、ハネ満以上の役があれば、そちらを優先する。

〈6翻役〉

●チンイチ(清一色)

手牌の全てを一種の牌でそろえた役。喰うと5翻になる。

〈役満〉

●テンホー(天和)

親が配牌14枚で、すでにアガリの形になっている役。

●チーホー(地和)

子がポン・チー・カンのない第1ツモでアガる役。

●ダイサンゲン（大三元）

白・発・中の三元牌で３メンツをそろえる役。

●【中】でアガれば大三元。【發】でアガれば小三元。

●スーシーホー（四喜和）

東・南・西・北、４種の風牌で、４メンツか３メンツ１雀頭をそろえる役。4メンツならダイスーシー（大四喜）。３メンツ１雀頭ならショースーシー（小四喜）と呼ぶ。

●【北】でアガれば、大四喜。【1筒】でアガれば小四喜。

●スーアンコー（四暗刻）

暗刻を４組そろえてアガる役。シャンポン待ちの出アガリは三暗刻トイトイの４翻になる。単騎待ちの場合は出アガリでも四暗刻。暗カンが入っていてもかまわない。

（ツモ【9筒】【6索】）

●【西】が出てもツモっても、四暗刻（四暗刻タンキ待ち）。

●スーカンツ（四槓子）

暗カン、明カン を問わず、カンツを4組そろえてアガる役。複数の人による4カンは流局となるので、自分以外の誰にカンされてもアガれない役である。

● 4カンしたのち、二萬タンキをアガってはじめて“四槓子”のアガリとなる。

●シーサンヤオチュウ（十三么九）〈国士無双〉

13種類の么九牌を1枚ずつそろえ、さらにそれらのどれかをもう1枚加え雀頭とする役。13面待ちの場合に限って、現物以外なら出アガれるルールもある。

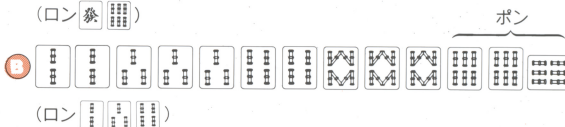
Ⓐ

●こうなれば、13メン待ちだ。

Ⓑ

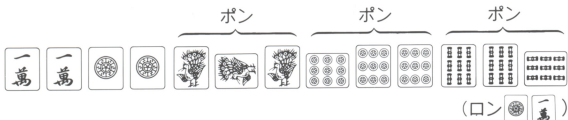
●先にトイツがそろっていれば、1種類待ち（この場合、九萬待ち）となる。

●リューイーソー（緑一色）

“オールグリーン”とも呼ばれ、ソーズの緑色だけの牌、つまり　　　　　および發によって4メンツ1雀頭をそろえる役。發は必ずしも入っていなくてもよく、上記の牌で構成されたアガリ形のことを言う。

●ツーイーソー（字一色）

手牌のすべてを字牌でそろえた役。喰ってもかまわない。

●チンロートー（清老頭）

老頭牌だけでそろえた役。喰ってもかまわない。

●チューレンパオトン（九蓮宝燈）

幻の役とも言われ、至難の役とされている。そもそもは下図Ⓐのように、１から９までのどれでもアガれる９面待ちの形だけをさしたが、現在ではアガった形に９面待ちのテンパイ形が含まれていれば良いことになっている。どの種類でアガってもかまわない。

Ⓐ 一萬 一萬 一萬 二萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬 九萬 九萬 九萬

● 一萬 から 九萬 の９メンチャン。これが“九蓮宝燈”の原型。

Ⓑ

●たとえば、これで でアガった場合も“九蓮宝燈”になる。　（ロン ）

〈得点早見表〉

●聴牌形とアガリ方による点

聴牌形	アガリ方による点		牌の組み合わせにつく点
	ロンアガリ	ツモアガリ	
リャンメン待ち	0点	2点(0+2)	なし
タンキ待ち	2点	4点(2+2)	対子によって点がつく
カンチャン待ち	2点	4点(2+2)	なし
ペンチャン待ち	2点	4点(2+2)	なし
シャンポン待ち	0点	2点(0+2)	雀頭と刻子によって点がつく

●ベースのまとめ

<table>
<tr><td colspan="2">①副底</td><td colspan="4">すべてのアガリにつく</td><td>20点</td></tr>
<tr><td colspan="2">②門前加符</td><td colspan="4">門前聴牌(メンゼンテンパイ)のロンアガリにつく</td><td>10点</td></tr>
<tr><td colspan="2">③ツモ点</td><td colspan="4">ツモアガリにつく(平和(ピンフ)を含む場合を除く)</td><td>2点</td></tr>
<tr><td rowspan="8">④牌の組み合わせにつく点</td><td rowspan="2">雀頭</td><td colspan="4">数牌(シュウパイ)、客風牌(コウツォンパイ)</td><td>0点</td></tr>
<tr><td colspan="4">三元牌(サンゲンパイ)、場風牌(パイ)、門風牌(メンフォンパイ)、連風牌(レンフォンパイ)</td><td>2点</td></tr>
<tr><td>順子(シュンツ)</td><td colspan="4">すべて点がつかない</td><td>0点</td></tr>
<tr><td rowspan="2">刻子(コウツ)</td><td>中張牌(チュンチャンパイ)</td><td>明刻(ミンコウ)</td><td>2点</td><td>暗刻(アンコウ)</td><td>4点</td></tr>
<tr><td>么九牌(ヤオチュウパイ)</td><td>明刻(ミンコウ)</td><td>4点</td><td>暗刻(アンコウ)</td><td>8点</td></tr>
<tr><td rowspan="2">槓子(カンツ)</td><td>中張牌(チュンチャンパイ)</td><td>明槓(ミンカン)</td><td>8点</td><td>暗槓(アンカン)</td><td>16点</td></tr>
<tr><td>么九牌(ヤオチュウパイ)</td><td>明槓(ミンカン)</td><td>16点</td><td>暗槓(アンカン)</td><td>32点</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">⑤聴牌形につく点</td><td>リャンメン待ち</td><td colspan="4">・四萬 伍萬 など</td><td rowspan="2">0点</td></tr>
<tr><td>シャンポン待ち</td><td colspan="4">西 西 など</td></tr>
<tr><td>タンキ待ち</td><td colspan="4">・ など</td><td rowspan="3">2点</td></tr>
<tr><td>カンチャン待ち</td><td colspan="4">二萬 四萬 ・ など</td></tr>
<tr><td>ペンチャン待ち</td><td colspan="4">・一萬 二萬 など</td></tr>
</table>

●得点早見表・親

飜数＼ベース	20	30	40	50	60	70	80	90
三　飜	——	1500 500	2000 700	2400 800	2900 1000	3400 1200	3900 1300	4400 1500
四　飜	—— 700	2900 1000	3900 1300	4800 1600	5800 2000	6800 2300	7700 2600	8700 2900
五　飜	—— 1300	5800 2000	7700 2600	9600 3200	11600 3900	12000 4000	12000 4000	12000 4000
六　飜	—— 2600	11600 3900	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000
七　飜	—— 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000
八　飜	—— 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000	18000 6000

（注１）得点欄の上の点数はロンアガリの得点で、下の点数はツモアガリのときに子１人から受けとる点数。（注２）飜数には2ゾロを含む。

●満貫以上の得点

	子	親
満　貫	8000点 （2000・4000）	12000点 （4000）
ハネ満	12000点 （3000・6000）	18000点 （6000）
倍　満	16000点 （4000・8000）	24000点 （8000）
3倍満	24000点 （6000・12000）	36000点 （12000）
役　満	32000点 （8000・16000）	48000点 （16000）

（注）カッコ内はツモアガリで、子の場合は左が子1人ぶん・右が親の支払い、親の場合は子１人ぶんの支払いをあらわす。

●得点早見表・子

飜数＼ベース	20	30	40	50	60	70	80	90
三　飜	——	1000 300・500	1300 400・700	1600 400・800	2000 500・1000	2300 600・1200	2600 700・1300	2900 800・1500
四　飜	—— 400・700	2000 500・1000	2600 700・1300	3200 800・1600	3900 1000・2000	4500 1200・2300	5200 1300・2600	5800 1500・2900
五　飜	—— 700・1300	3900 1000・2000	5200 1300・2600	6400 1600・3200	7700 2000・3900	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000
六　飜	—— 1300・2600	7700 2000・3900	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000
七　飜	—— 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000	8000 2000・4000
八　飜	—— 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000	12000 3000・6000

（注１）得点欄の数字は、上段がロンアガリの得点で、下段がツモアガリのときに子1人（左）と親（右）から受けとる点数。（注2）飜数には2ゾロを含む。

●七対子の得点早見表

飜数	例	子	親
四飜	七対子のみ	1600点	2400点
五飜	七対子・タンヤオ	3200点 （800・1600）	4800点 （1600）
六飜	七対子・ドラ２	6400点 （1600・3200）	9600点 （3200）
七飜	七対子・リーチ・ドラ２	満　貫	
		8000点 （2000・4000）	12000点 （4000）
八飜	七対子・門前清ツモ・タンヤオ・ドラ２	ハネ満	
		12000点 （3000・6000）	18000点 （6000）

〈その他のルール・役〉

このソフトにはインプットされていませんが、他にも下記のようなルールや役があります。参考にしてください。

●ワレメ

配牌を取り始めた牌山の場所の人に与えられた特権ルール。その人に限り、得点が受取りも支払いも倍になる。

●トンスーチュー(同四就)

一色四順とも呼び、1種の牌で同シュンツを4組そろえてアガる役。4翻役でナいても下がらない。

●二萬なら4翻役だが伍萬でも2翻役になる。

●イートンラオユエ(一筒撈月)

を月に見立て、リンシャン牌でツモアガれば満貫。

● をカンして、嶺上牌が でアガる。　(ツモ)

●ワンリューイツォンチュンイーテンホン(萬緑叢中一点紅)

緑一色の変型で發の代わりに中を雀頭として使う役満。

(ロン)

●鳥撃ち

を鳥に見立ててドラとし、それをピストルに見立てたで撃ってドラを無効にするルール。つまり、振り込んだ人の手牌にがあれば、アガった人の手牌にがあ

っても撃ち落とされたことになりドラにはならない。しかしアガった人の手牌に があれば、これを鳥籠と見立てるため、 は籠に守られ、ドラとして再び有効になる。

●グウスウチートイ（偶数七対）

偶数牌のみの七対子。5翻。奇数牌のみの七対子もある。

●すべてが偶数牌でなければいけない。　（ロン ）

●チュエチャンホー　（絶張和）

カンチャンもしくはペンチャン待ちで、アガリ牌が場に3枚出ている時、最後の1枚でアガる役。1翻。

（ロン ）

●チュエイーメン（絶一門）

マンズ・ソーズ・ピンズのうち2種類でアガる役。1翻。

●ソーズ 牌が使われていない例　（ロン ）

●オオカガミ（大鏡）

リャンペーコーをメンゼンで確定させたうえに、 （これを鏡に見立てている）タンキでアガる役。倍満。

●チャオチンクイ（釣金亀）

 を亀に見立て、これのタンキアガリは1翻役がつく。

（ロン ）

●ベニクジャク（紅孔雀）

紅一色とも言う。緑一色と違いソーズの朱色の入った牌、（　　　　）と 中 で4メンツ1雀頭をそろえる役。役満。

● 中 はアタマでもコーツでもよい。　　　　(ロン　中)

●ヨロメキ

一気通貫の変型。マンズ・ソーズ・ピンズの三色を使って一通を作る役。ナいても何をしているのかわからない。

●手の中で完成　　　　(ロン 一萬 四萬)

チー

●最後の１牌で役が完成　　　　(ロン　)

チー　　チー

● ２つも喰って　　　　(ロン　中)

●シャンロンチョンチュー（双竜争珠）

マンズとソーズの連続形で、それぞれ２メンツ。それにピンズ（　が好ましい）の雀頭でつくられた役。満貫。

●マンズとソーズが連続の２メンツが条件。　　　　(ロン　)

●リャンソーチャンカン（二索槍槓）

相手が を加槓する時、 を奪ってアガる役。満貫。

●（相手が加槓（チャカン）するのを奪ってロン）（ロン ）

●スーチューマーシュー（糸蛛馬述）

1・4・7、2・5・8、3・6・9という筋牌で3コーツを作る役。種類は問わず、満貫扱いされていた。

（ロン ）

●トウテイヤオハンチャンシュ（独釣寒江雪）

4枚目の白でタンキアガリ時「ひとり釣る寒江の雪」とつぶやく。場に2枚の白が出ていることが条件で、満貫。

（ロン ）

●フーカセツゲツ（風花雪月）

（風牌）＝風、 ＝五弁の花、 ＝雪、 ＝月にそれぞれを見立て、これで4メンツをつくってアガる。役満。

（ロン ）

●カチョウフーゲツ（花鳥風月）

風花雪月の雪（ ）の代りに鳥（ ）が入った役。役満。

（ロン ）

〈必勝麻雀格言集〉

●リーチの前にゼニ勘定

点数計算を他人まかせにしている人は結構多いが、点数計算くらい自分で出来るようにしたい。点数計算が出来れば、リーチで点数が上がるかどうかわかり、無駄なリーチをかけずにすむ。リーチは最後の手段なのである。点数が変わらないのにかける必要は余りない。

●レバ・タラ麻雀に進歩のぞめず

「アガレバ満貫だったのに」とか「ツモッタラ、ハネ満だったのに」とか「レバ・タラ」を口にする人がいるが、こんなことを言っているうちは、まだまだ考えが甘い。麻雀は“アガってなんぼ”のゲーム。たとえ満貫をテンパイしていても、振ればマイナスになる。

●あわてるリーチにもらいは少ない

テンパイ即リーチといくのは考えもの。テンパイしても、しばらくはヤミで様子を見てみたい。特にツイている時には、即リーは禁物。のところにをひいてきて、タンヤオや三色がつくかも知れない。麻雀は我慢のゲーム。あせって良いことはない。

●勝っているならヤミ手で逃げろ

オーラスが近づくと各人とも点棒計算をしながら手を進める。負けている人は何とかプラスにしようと高い役を狙い、リーチをかけてくることも少なくない。しかし、勝っているならばこのマネをする必要はない。黙って逃げ込むに限る。危険牌をツモってきても、ヤミ手なら、オリに回ることもできる。

●ツキ手にまわすな海底ツモ

ツイている人に限って海底でアガリ牌をツモったりする。その場でツイている人には、出来る限り海底をまわさないようにすることだ。

●ナいてのドラ待ち休むに似たり

ポン・チーをしてドラ待ちのテンパイは悪手の最たるものとされている。特に終盤に入ってのドラは絶対に出ないものと思うべきだ。

●七対子に筋はない

七対子のテンパイは、すなわち単騎待ちである。従って七対子リーチでもっとも警戒しなければならないのは捨て牌のひっかけである。

●追っかけリーチはドラで待つ

先行リーチには出にくいドラ待ちでも、追っかけリーチなら話は別。2人でツモるようなものだから、積極的にリーチ。

●やす手をバカにするな

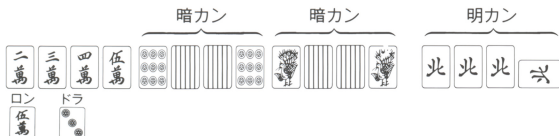
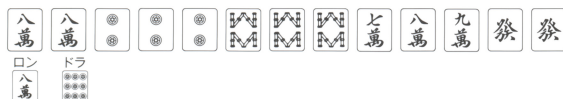
巡目を半ば過ぎた頃にアガリ牌をツモってくれば、たとえ翻数の低い手でもアガった方がよい。手を伸ばそうとしてテンパイを崩しても、その手をアガれるとは限らないし、相手にアガられる恐れもある。

●単騎は西で待て

単騎待ちには利用価値の低い字牌が良いが、中でもオタ風の単騎待ちは警戒されにくいので最も出やすい待ちとなる。西がその代表選手というわけだ。

〈段位認定問題〉

〔1〕アガリ点はいくらか

①東２局西家

②東４局東家・リーチ

〔2〕伏せられた牌は?

① 待ちのテンパイ

② 待ちのテンパイ

③ 待ちのテンパイ

〔3〕次の一打は?

①東１局西家、10巡目

②東2局±0の南家、9巡目

③南4局、トップとの差が14,000点の西家、9巡目

〔4〕子の配牌。テンパイはしていないが、第1ツモに何をもってきてもダブルリーチがかかるという。
どんな手牌か、例を示せ。

〔5〕同じ局で親と子がまったく同じ手牌、同じテンパイ、しかもアガリ点まで同じだという。
どんな手牌か、例を示せ。

●成績優秀者には"井出洋介名人の段位認定証"がもれなく贈与されます。
下記の例に従い官製はがきに記入の上、郵送ください。

表

裏

〔1〕①○○○○点②○○○○点

〔2〕①□□　②□□□□
③□□□□□

〔3〕①□　②□　③□

〔4〕□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

〔5〕□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

●井出洋介名人プロフィール

1956年(昭和31年)2月15日、東京に生まれる。5才の頃から麻雀を覚え、高校時代は授業をサボって雀荘に入りびたっていた。にもかかわらず東大に現役入学。早くも勝負強さを発揮する。大学時代、雀荘などでアルバイトをしながらプロ雀士への道を歩むことを決意する。1979年(昭和54年)、東京大学文学部社会学科卒業。卒論は「麻雀の社会学」。この論文は教授会で"社会学を冒瀆している"と問題を巻き起こす。卒業後、志望通りプロ雀士の道へ。"初の東大出のプロ雀士"として話題を集める。1982年(昭和57年)の新人王をはじめとし、1985・86年には第16期、第17期麻雀名人のタイトルに輝いている。最高位戦Aリーグ選手。打ち手以外にも麻雀教室の講師、週刊誌や新聞などの麻雀ライターとして幅広く活躍中である。

このカセットは実戦及び競技マージャンをもとにして作られたコンピュータとの対戦ゲームです。また、麻雀ゲームの性格上、色々な打ち方があると思われますので、ゲームに対する御質問その他には一切お答えできませんので、予めご了承ください。

取扱説明書

昭和62年9月10日　初版

発行　株式会社カプコン

〒540 大阪市東区大手通1-27 ☎(06)946-6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ☎(03)440-5479

井出洋介名人の実戦麻雀保証書

保証規定

●取扱説明書の注意に従った正常な使用状態で故障した場合は、お買い上げの日から3ケ月の期間は無料で修理致します。

●ご購入年月日、店名の無きものは無効とします。

●故障が発生した場合には製品に本証と故障状況を添えて販売店又は直接（株）カプコン宛にお送りください。

●修理ご依頼品をご郵送される場合の郵送料金及び諸掛りは、お客様のご負担となります。

★下記の場合の修理は保証期間中でも有償といたします。

イ．誤用・乱用及び取扱い不注意による故障。

ロ．火災・地震・水害及び盗難などの災害による故障。

ハ．不当な修理や改造及び異常電圧に起因する故障。

ニ．本品以外のものに起因する故障。

ホ．使用中に生じたキズ又は落下等による故障及び損傷。

ヘ．消耗品及び付属品の交換。

ト．本証は日本国内においてのみ有効です。また本証の再発行はいたしません。大切に保管してください。

ご購入年月日		年　　月　　日		
お客様	ご住所	〒		
	お名前		TEL	－
販売店	住　所	〒		
	店　名		TEL	－